

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Proses Analisis Data

1. Lembar Observasi Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan hasil persentase/rata-rata persentase sebesar 95,63% (Lampiran 13). Dengan kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi budaya pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan setelah di berlakukan model pembelajaran Role Playing.

2. Validasi Instrumen

Validasi Instrumen merupakan langkah yang harus dilakukan oleh peneliti guna melihat apakah instrumen yang digunakan mampu mengukur data dari variabel secara tepat. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes hasil belajar dan angket kreativitas siswa. Tes hasil belajar yang dipergunakan adalah tes tertulis dalam bentuk uraian yang terbagi menjadi dua yaitu pretest dan posttest. Soal diberikan kepada siswa sebanyak 5 soal dengan tujuan mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi dan hasil belajar siswa. Suatu validasi instrumen dikatakan baik, jika instrumen tersebut memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel.

3. Pengolahan Hasil Validitas

a.) Uji Validitas Butir Soal

Untuk mengukur validitas butir soal atau validitas item tes digunakan korelasi product moment dan rumus yang digunakan adalah:

1) Pre-Test

Di ketahui:

$$\begin{aligned} N &= 18 & \sum y &= 848 \\ \sum XY &= 7251 & \sum X^2 &= 1327 \end{aligned}$$

$$\sum X = 145 \quad \sum y^2 = 42014$$

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(n \sum x^2) - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{18.7251 - 145.848}{\sqrt{[18(1.327) - (145)^2][18(42.014) - (848)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{130.518 - 122.960}{\sqrt{[(23.886) - (21.025)][(756.252) - (719.104)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7.558}{\sqrt{[(2.861)][(37.148)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7.558}{\sqrt{106.280.428}}$$

$$r_{xy} = \frac{7.558}{10.309,23} = 0,733129 = 0,733$$

Tabel 4.1 Uji Validitas Butir Soal *Pre-Test*

R-hitung	0,733	0,775	0,655	0,608	0,569
R-tabel	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Dapat disimpulkan bahwa nilai kritis r product moment pre-test pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) pada butir soal nomor 1 dinyatakan valid $0,733 \geq 0,05$.

Tabel 4.2 kriteria koefisien realibilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

2) Post-Test

Di ketahui:

$$\begin{aligned} N &= 18 & \sum y &= 1251 \\ \sum XY &= 14852 & \sum X^2 &= 2441 \\ \sum X &= 201 & \sum y^2 &= 92811 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(n \sum x^2) - (\sum x)^2][n \sum y^2 - \sum y^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{18.14852 - 201.1251}{\sqrt{[18(2441) - (201)^2][18(92.881) - (1.251)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{267.336 - 251.451}{\sqrt{[(43.938) - (40.401)][(1.671.858) - (1.565.001)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{15.885}{\sqrt{[(3.537)][(106.857)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{15.885}{\sqrt{377.953.209}}$$

$$r_{xy} = \frac{15.885}{19.441,018} = 0,817170868839 = 0,817$$

Tabel 4.3 Uji Validitas Butir Soal Post-Test

R-hitung	0,817	0,855	0,917	0,775	0,769
R-tabel	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Dapat disimpulkan bahwa nilai kritis r product moment Post-test pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) pada butir soal nomor 1 dinyatakan valid $0,817 \geq 0,05$.

Tabel 4.4 kriteria koefisien realibilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

b.) Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes itu sudah diteliti dan dapat dipercayai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Untuk menghitung reliabilitas tes digunakan rumus Alpha, yaitu :

1) *Pre-Test*

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_t^2}{s_t^2} \right)$$

$$r_i = \left(\frac{5}{5-1} \right) \left(1 - \frac{55,673}{121,398} \right)$$

$$r_i = 1,25 \times 0,542 = 0,676$$

Tabel 4.5 Uji Reabilitas Pretest

Varians total	121,398				
Varian Butir	9,349	8,879	12,879	10,801	13,764
R-Tabel	0,468				
Nilai alfa cronbach	0,676	0,331			

Untuk menafsirkan harga reliabilitas, dikonsultasikan pada harga table (r) pada pre-test taraf signifikan 5% ($0,676 \geq 0,05$) reliable.

2) *Post-Test*

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_t^2}{s_t^2} \right)$$

$$r_i = \left(\frac{5}{5-1} \right) \left(1 - \frac{107,415}{345,088} \right)$$

$$r_i = 1,25 \times 0,689 = 0,861$$

Tabel 4.6 Uji Reabilitas Post-Test

Varians total	345,088				
Varian Butir	11,558	10,823	48,235	22,026	14,771
R-Tabel	0,468				
Nilai alfa cronbach	0,861				

Untuk menafsirkan harga reliabilitas, dikonsultasikan pada harga table (r) pada post-test taraf signifikan 5% ($0,861 \geq 0,05$) reliable.

c.) Perhitungan Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes digunakan untuk mengetahui apakah tingkat kesukaran tes yang tertera pada kisi-kisi telah sesuai atau tidak dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

1. Pre-Test

$$IK = \frac{\bar{x}}{SMI}$$

$$IK = \frac{8}{15} = 0,533$$

Tabel 4.7 Tingkat Kesukaran Pre-test

Rata-rata skor	8	9,1	11,1	8,2	10,7
Skor max	16	16	28	20	20
Indeks kesukaran	0,615	0,568	0,396	0,41	0,535
Keterangan	sedang	Sedang	sedang	sedang	sedang

2. Post-Test

$$IK = \frac{\bar{x}}{SMI}$$

$$IK = \frac{8}{15} = 0,533$$

Tabel 4.7 Tingkat Kesukaran Pre-test

Rata-rata skor	11,1	11,3	20,3	12,4	14,2
Skor max	16	16	28	20	20
Indeks kesukaran	0,697	0,708	0,7261	0,622	0,711
Keterangan	sedang	mudah	mudah	sedang	mudah

d.) Pengolahan Hasil Belajar

Pengolahan hasil belajar disesuaikan dengan bentuk tes digunakan yakni tes uraian, untuk mengolah hasil tes uraian digunakan rumus:

$$NSS = \frac{SPWB/S}{SMBSY} \times BOBOT$$

$$NSS = \frac{45}{5} \times 5$$

Ngalim Purwanto (2013) dalam (Yusri, 2020:8)

1. Pre-test

Tabel 4.8 Hasil Belajar pre-test

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1.	ANITA LASE	45	70	Tidak Tuntas
2.	DELFIAN LASE	28	70	Tidak Tuntas
3.	DOMINIKUS D. HALAWA	30	70	Tidak Tuntas
4.	FIRMINUS PERIAMAN ZAI	30	70	Tidak Tuntas
5.	HENDRIK KARLO WARUWU	57	70	Tidak Tuntas
6.	IRFAN HALAWA	54	70	Tidak Tuntas
7.	IRFAN LUKEY HALAWA	52	70	Tidak Tuntas

8.	IRFAN S. MENDROFA	60	70	Tidak Tuntas
9.	JERNITA LASE	51	70	Tidak Tuntas
10.	JUWITA SUCI TRIS LASE	53	70	Tidak Tuntas
11.	LIFERMAN LASE	63	70	Tidak Tuntas
12.	LINDANIATI LASE	40	70	Tidak Tuntas
13.	MARIA SELVIANI HALAWA	37	70	Tidak Tuntas
14.	RUSDIMAN ZAI	36	70	Tidak Tuntas
15.	STEVAN PRASETIA LASE	55	70	Tidak Tuntas
16.	STEFAN BERKAT I. LASE	47	70	Tidak Tuntas
17.	SUPERMAN HALAWA	53	70	Tidak Tuntas
18.	VICKY SYAH P. ZEBUA	57	70	Tidak Tuntas

2. Post-test

Tabel 4.9 Hasil Belajar post-test

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1.	ANITA LASE	99	70	Tuntas
2.	DELFIAN LASE	95	70	Tuntas
3.	DOMINIKUS D. HALAWA	90	70	Tuntas
4.	FIRMINUS PERIAMAN ZAI	87	70	Tuntas
5.	HENDRIK KARLO WARUWU	98	70	Tuntas
6.	IRFAN HALAWA	88	70	Tuntas
7.	IRFAN LUKEY HALAWA	85	70	Tuntas
8.	IRFAN S. MENDROFA	80	70	Tuntas
9.	JERNITA LASE	78	70	Tuntas
10.	JUWITA SUCI TRIS LASE	74	70	Tuntas

11.	LIFERMAN LASE	97	70	Tuntas
12.	LINDANIATI LASE	92	70	Tuntas
13.	MARIA SELVIANI HALAWA	86	70	Tuntas
14.	RUSDIMAN ZAI	81	70	Tuntas
15.	STEVAN PRASETIA LASE	80	70	Tuntas
16.	STEFAN BERKAT I. LASE	78	70	Tuntas
17.	SUPERMAN HALAWA	75	70	Tuntas
18.	VICKY SYAH P. ZEBUA	71	70	Tuntas

e.) Rata-rata Hasil Belajar

Untuk mengetahui pemusatan data, maka ditentukan rata-rata hitung. Dalam menentukan rata-rata hitung (mean), maka digunakan rumus:

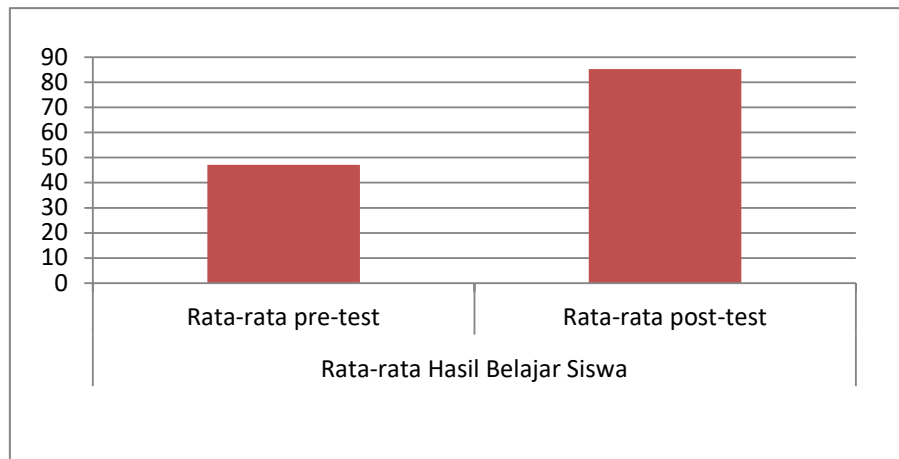
$$X = \frac{\sum X_i}{N}$$

$$X = \frac{848}{18} = 47,11$$

Tabel 4.10 Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test
47,11	85,22

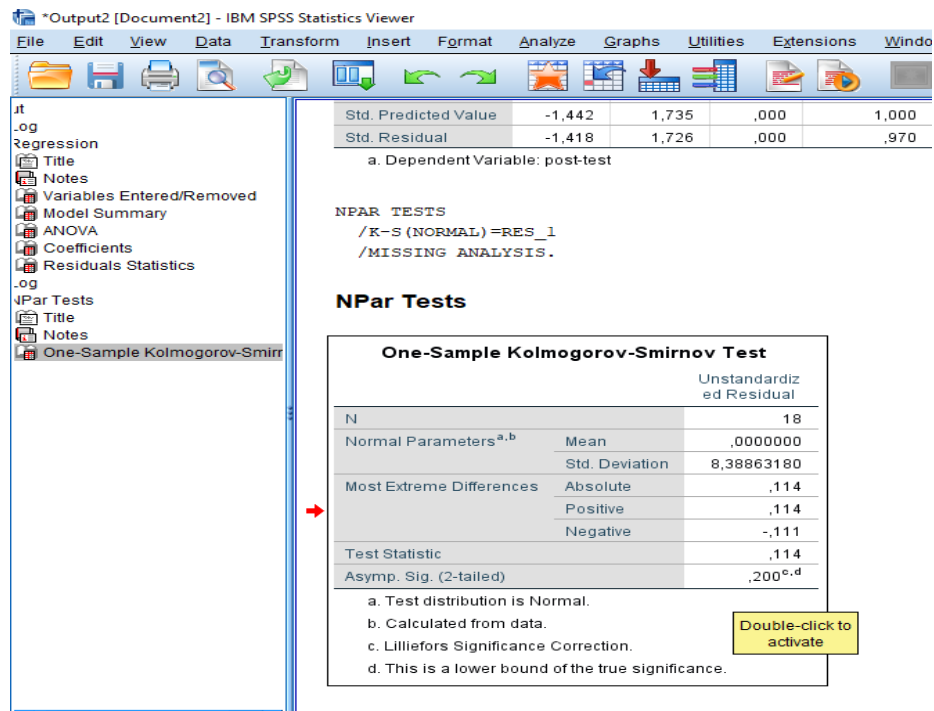
Tabel 4.11 Diagram Rata-rata Hasil Belajar Siswa



4. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang diambil, apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai residul berdistribusi normal atau tidak. Model analisis regresi yang baik adalah nilai residul yang berdistribusi normal dengan rumus Kolmogorov Smirnov Test.

Gambar 4.1 Hasil Uji normalitas dengan menggunakan SPSS



Dapat disimpulkan bahwa pada uji normalitas pre-test Jika nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka nilai residul berdistribusi normal.

5. Uji Homogenitas

Tabel 4.12 Hasil Pretest Dan Posttest Test Of Homogeneity Of Varians Pada Model Pembelajaran Role Palying

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Variabel	Based on Mean	1,608	1	34	,213
	Based on Median	,640	1	34	,429
	Based on Median and with adjusted df	,640	1	27,450	,431
	Based on trimmed mean	1,564	1	34	,220

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Signifikan $0,220 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari populasi mempunyai variansi sama atau homogenitas.

Tabel 4.13 Uji Paired Sample t-test

6. Uji Hipotesis

Paired Samples Test					
		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	Sebelum diterapkan model - Setelah diterapkan model	-30,334	-10,339	17	,000

Perhitungan secara sederhana Rumus Paired Sample t-test yaitu: $t = \frac{\bar{d}}{sd/\sqrt{n}}$

Keterangan :

$\bar{d}$ = Rata-rata selisih antara post-test dan pre-test

S_d = Standar Deviasi dari selisih

N = Jumlah sampel

T = nilai statistic t

$$t = \frac{\bar{d}}{sd/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{38,11}{15,64/\sqrt{18}}$$

$$t = \frac{38,11}{15,64/4,243}$$

$$t = \frac{38,11}{3,686}$$

t = 10,339 sama seperti pada output SPSS

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test yang dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest siswa setelah penerapan model pembelajaran Role Playing, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Role Playing. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 2 Botomuzoi.

4.2 Pembahasan Temuan Penelitian

4.2.1 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa.

Rata-rata nilai pre-test siswa adalah 47,11, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 85,22. Seluruh siswa pada saat pre-test belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun setelah penerapan model Role Playing, seluruh siswa berhasil mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan (70). Hasil ini menunjukkan bahwa model Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi, hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa berpengaruh atau meningkat setelah diterapkan model role playing.

Dengan demikian, permasalahan pokok dalam penelitian ini terjawab, yaitu bahwa model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini juga mendukung teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

4.2.2 Analisis dan Interpretasi Temuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi. Penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol, melainkan hanya satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *Role Playing*.

Dari hasil pengolahan data penelitian dikemukakan beberapa yang menjadi temuan dalam penelitian yaitu;

a Hasil Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test terhadap 18 siswa, diperoleh nilai sebagai berikut:

- Nilai rata-rata pre-test: 47,11
- Nilai rata-rata post-test: 85,22
- Peningkatan rata-rata: 38,11 poin

Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model Role Playing, terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

b Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test terdistribusi normal, karena nilai signifikansi $> 0,05$. Artinya, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji t.

c Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test. Berdasarkan hasil uji SPSS diperoleh:

- Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran Role Playing. Maka: H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap pengalaman belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi.

4.2.3 Temuan Penelitian dan Teori

Temuan utama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengalaman belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Botomuzoi. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Peningkatan nilai rata-rata dari 47,11 (pre-test) menjadi 85,22 (post-test) menandakan bahwa model Role Playing mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS, sekaligus membantu siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Semua siswa yang awalnya belum tuntas, pada post-test berhasil memperoleh nilai di atas KKM, yang menegaskan efektivitas model ini dalam konteks kelas eksperimen.

Temuan ini menguatkan teori Bruner (dalam Suryosubroto, 2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dan partisipatif seperti Role Playing memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung, simulasi peran, dan interaksi sosial dalam proses

belajar. Hal ini juga sesuai dengan pandangan Piaget, bahwa pembelajaran bermakna terjadi saat siswa secara aktif terlibat dalam lingkungan sosialnya.

Selain itu, Sagala (2013) juga menyatakan bahwa model Role Playing memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan, memahami situasi dari sudut pandang orang lain, dan mengembangkan kreativitas. Hal ini tampak jelas dalam hasil penelitian ini, di mana siswa menunjukkan antusiasme dan pemahaman yang lebih baik setelah diterapkannya pembelajaran berbasis peran.

Penelitian ini juga selaras dengan hasil studi terdahulu seperti yang dikemukakan oleh Astuti (2017) dan Wahyuni (2019), yang menemukan bahwa penggunaan model Role Playing dalam mata pelajaran IPS meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya konsisten dengan teori-teori pendidikan konstruktivistik dan humanistik, tetapi juga memperkuat bukti empiris sebelumnya bahwa model pembelajaran Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS tingkat SMP.

4.2.3 Temuan Penelitian dan Teori

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang mungkin memengaruhi hasil dan generalisasi temuan penelitian. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tidak Menggunakan Kelas Kontrol. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa membandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menyebabkan analisis hanya terfokus pada perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Role Playing, tanpa adanya pembanding dari kelas yang tidak diberikan perlakuan serupa. Dengan demikian, hasil yang diperoleh belum sepenuhnya menunjukkan efektivitas secara komparatif terhadap metode pembelajaran konvensional.

2. Lingkup Lokasi Penelitian yang Terbatas. Penelitian ini dilakukan hanya di satu sekolah, yaitu SMP Negeri 2 Botomuzoi, khususnya pada siswa kelas VIII. Hal ini membatasi ruang lingkup generalisasi hasil penelitian ke sekolah lain dengan karakteristik siswa dan lingkungan yang berbeda.
3. Waktu Penelitian yang Terbatas. Keterbatasan waktu penelitian berdampak pada intensitas penerapan model pembelajaran. Model Role Playing hanya diterapkan dalam beberapa pertemuan, sehingga efektivitas jangka panjang belum dapat diukur secara mendalam.
4. Jumlah Responden Terbatas. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini relatif sedikit, yakni hanya 18 orang. Ukuran sampel yang kecil dapat memengaruhi kekuatan statistik hasil penelitian serta keterwakilan terhadap populasi yang lebih luas.
5. Faktor Eksternal yang Tidak Dikendalikan. Selama pelaksanaan penelitian, terdapat kemungkinan pengaruh dari faktor-faktor eksternal seperti kondisi psikologis siswa, kehadiran siswa yang tidak konsisten, dan dukungan lingkungan belajar di rumah yang tidak seragam. Faktor-faktor ini tidak sepenuhnya dapat dikendalikan oleh peneliti, namun berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa.
6. Variabel yang Diteliti Terbatas. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar IPS. Sementara itu, aspek lain seperti motivasi belajar, minat, atau sikap siswa terhadap pembelajaran tidak dianalisis secara menyeluruh, padahal hal tersebut juga berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.